

Título: DICTADO MUSICAL

Nivel educativo: 1º y 2º de primaria

Áreas Curriculares: Educación Artística, Tecnología y Robótica y Educación Física.

Temporalización: Dos sesiones de 45 minutos (cualquier trimestre).



Descripción breve de la actividad

En esta actividad desenchufada, los alumnos desarrollarán habilidades clave del pensamiento computacional al descomponer la tarea de mover el robot en pasos más pequeños, identificar patrones en las instrucciones y movimientos, y simplificar la información relevante para crear secuencias de movimientos. También aprenderán a desarrollar y seguir algoritmos, así como a identificar y corregir errores en las secuencias. Esta actividad fomenta la resolución de problemas y el pensamiento lógico, esenciales en la programación y la tecnología.



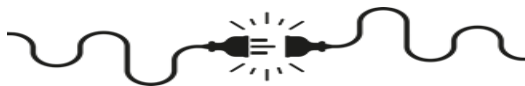
Objetivos



- Desarrollar el pensamiento computacional.
- Fomentar la creatividad y la expresión artística.
- Mejorar la comprensión auditiva y la coordinación.
- Promover la colaboración y el trabajo en equipo.
- Desarrollar habilidades matemáticas y espaciales.

Competencias clave a desarrollar: Competencia en comunicación lingüística, matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería, digital y personal, social y aprender a aprender.



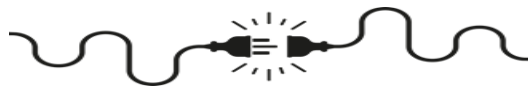


¿Cómo lo hacemos?



1. La actividad tiene varios objetivos a conseguir por el alumnado:
 - Mover a Codi (el robot) por la cuadrícula siguiendo las instrucciones de la canción.
 - Colocar los objetos mencionados en la canción en sus posiciones correctas.
 - Escribir la secuencia con las flechas de movimiento.
 - Modificar la canción para crear instrucciones nuevas.
2. Preparación del material:
 - Imprimir las plantillas de robots en papel, así como las cuadrículas de movimiento, las flechas de dirección y los objetos de los que habla la canción (también incluidos en los recursos que se adjuntan).
 - Descargar y preparar el audio de la canción (disponible en los recursos).
3. Los alumnos montan el robot en papel.
4. El profesor explica el movimiento, cómo mover al robot por la cuadrícula según indica la canción, usando las flechas.
5. Reproduce la canción y los alumnos mueven el robot según las indicaciones.
6. Los alumnos sitúan los objetos (según la canción) en la cuadrícula.
7. Los alumnos escriben la secuencia de movimientos con las tarjetas de flechas en el lugar seleccionado para ello.
8. Los alumnos modifican la canción y crean nuevas instrucciones para sus compañeros.





Sugerencias

- Incorporar desafíos adicionales.
- Utilizar diferentes canciones con distintos ritmos y temáticas que sean del interés de nuestro alumnado.
- Añadir objetos de nuestro entorno cotidiano e incorporarlos a nuestra canción.
- Realizar la actividad con objetos reales, señalando la cuadrícula en el suelo y asignando el rol de robot a los alumnos.



Recursos

- **Personales:** Profesorado y alumnado
- **Materiales:** Cuadrícula y objetos, flechas de movimiento, robots, audio de la canción. Objetos del aula y cinta (para la variante de la cuadrícula en el suelo).

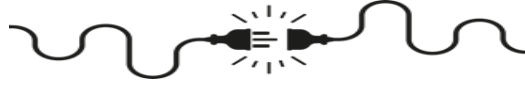


Espacios: El aula. La variante del suelo se puede hacer en un espacio amplio del propio aula, gimnasio o zona exterior.

Tipo de actividad: Por equipos (ajustando al número de alumnos).



Actividades Desenchufadas



Actividades Desenchufadas "Vamos juntos a programar"

[Enlace a recursos](#)

[Enlace a canción](#)

- 1.- Escucha la canción, mientras mueves a tu robot Codi.
- 2.- Coloca en la cuadrícula, lo que Codi se va encontrando según avanza.
- 3.- Coloca las flechas de la secuencia.
- 4.- Inventa tu canción.

Vamos juntos a programar,
Codi empieza a caminar.
Con comandos va a avanzar,
¡cosas de la clase va a encontrar!

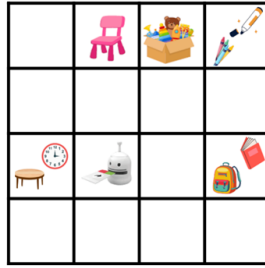
Gira la izquierda, avanza dos,
coge los colores y un rotulador.
Gira a la izquierda otra vez,
avanza uno más, ¡vamos a jugar!

El robo avanza, ¡uno y dos!
encuentra la mesa y el reloj.
Gira a la derecha, avanza uno más,
¡saluda a su amigo... vamos allá!

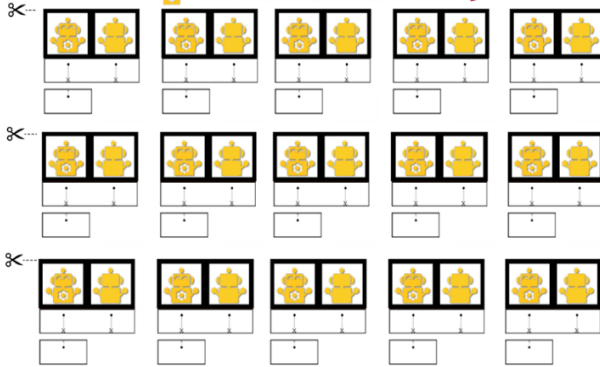
Un paso más y ahí está,
¡una silla para descansar!
Codi ha llegado, misión cumplida.
¡programar es divertido en la vida!

Ahora Codi avanza dos
y mira bien,
aquí está su libro
Y su mochila también.

Vamos juntos a programar,
Codi empieza a caminar.
Con comandos va a avanzar,
¡cosas siempre va a encontrar!

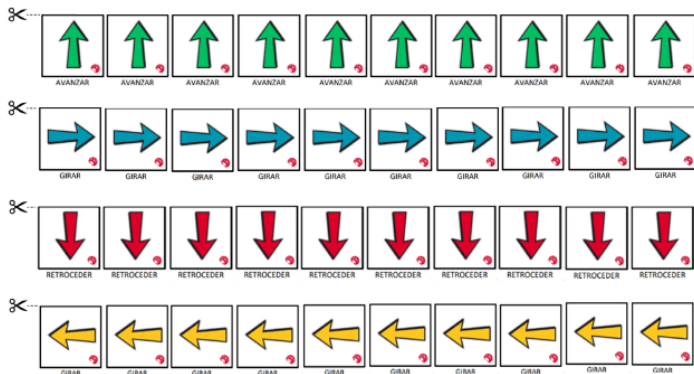


Actividades Desenchufadas



Ficha de actividades DESENCHUFADAS - PRIMARIA - CE4.0_M © 23/10/2024 by Código Escuela 4.0_M is licensed under CC BY.

Actividades Desenchufadas



Ficha de actividades DESENCHUFADAS - PRIMARIA - CE4.0_M © 23/10/2024 by Código Escuela 4.0_M is licensed under CC BY.



"Programa financiado por el Ministerio de Educación,
Formación Profesional y Deportes"



GOBIERNO DE ESPAÑA

MINISTERIO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTES

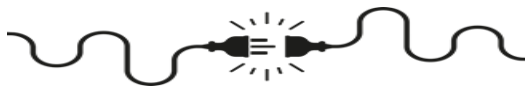




¿Qué hemos aprendido?



Criterios de Evaluación	4 Excelente	3 Satisfactorio	2 Mejorable	1 Insuficiente
Montaje del robot	El robot está montado de manera precisa y completa.	El robot está montado correctamente con algunos pequeños errores.	El robot está montado, pero con varios errores que afectan su funcionalidad.	El robot está montado de manera precisa y completa.
Seguimiento de la Canción	Sigue las instrucciones de la canción con precisión y sin errores.	Sigue la mayoría de las instrucciones de la canción con pocos errores.	Sigue algunas instrucciones de la canción, pero con varios errores.	No sigue las instrucciones de la canción correctamente.
Escritura de la Secuencia	La secuencia de movimientos está escrita de manera clara y precisa.	La secuencia de movimientos está escrita correctamente con algunos errores menores.	La secuencia de movimientos está escrita, pero con varios errores.	La secuencia de movimientos no está escrita correctamente o está incompleta.
Modificación de la Canción	La canción modificada es creativa y las nuevas instrucciones son claras y precisas.	La canción modificada es adecuada y las nuevas instrucciones son comprensibles.	La canción modificada tiene algunas ideas creativas, pero las instrucciones no son claras.	La canción modificada no es clara o no tiene nuevas instrucciones.
Colocación de Objetos	Todos los objetos están colocados en las posiciones correctas según la canción.	La mayoría de los objetos están colocados en las posiciones correctas.	Algunos objetos están colocados en las posiciones correctas, pero hay varios errores.	Los objetos no están colocados en las posiciones correctas.
Trabajo en Equipo	Participa activamente en el grupo, colabora eficazmente y respeta las ideas de los demás.	Participa en el grupo y colabora, aunque podría mejorar en la escucha y respeto de las ideas de los demás.	Participa de manera limitada en el grupo y necesita mejorar en la colaboración y respeto de las ideas de los demás.	No participa activamente en el grupo y no colabora ni respeta las ideas de los demás.



Pensamiento computacional



Algoritmos (pasos y reglas): seguir una serie de pasos o instrucciones bien definidas para resolver un problema o completar una tarea.

Descomposición (dividir en partes): dividir un problema grande en partes más pequeñas y manejables, que son más fáciles de entender y resolver.

Patrones (detectar y usar similitudes): identificar similitudes o patrones en problemas o datos, lo que facilita encontrar soluciones más rápidas y eficientes.

Abstracción (eliminar detalles innecesarios): Simplificar un problema eliminando detalles que no son importantes, para enfocarse en lo que es relevante y esencial.

Más información



Códigos QR vinculados con los recursos de la actividad:



Ficha y recursos



Canción